ชัชวาล ศุภเกษม

SOFT MAIL

Visual BASIC 5.0 ตอน สร้างเกมโอเอ็กซ์

นำเสนอตัวอย่างเกมโอเอ็กซ์ เพื่อให้เห็นเครื่องมือในวิชวลเบสิก และแนวคิดในการโปรแกรม

ผู้ใช้วิชวลเบสิกคงได้สัมผัสกับความสะดวกสบายกับเครื่องมือที่มีอยู่มากมายในโปรแกรมภาษาตัวนี้ สำหรับในบทความนี้ ขอนำเสนอตัวอย่างด้วยเกมโอเอ็กซ์ (Tic Tac Toe) โดยมีจุดประสงค์ให้เห็นเครื่องมือในวิชวลเบสิก และแนวคิดในการโปรแกรม และตัวอย่างจากเกมคงทำให้ผู้อ่านศึกษาได้อย่างไม่เคร่งเครียดอะไรนัก แม้จะดูว่าโค้ดค่อนข้างยาว แต่รูปแบบซ้ำกันค่อนข้างมาก สามารถใช้การเลือกไฮไลท์แล้วคัดลอกด้วย Copy (Ctrl+C) และตัดปะด้วย Paste (Ctrl+V) ช่วยได้

แนวคิดโปรแกรม

เกมโอเอ็กซ์ (Tic Tac Toe) ปกติจะมีผู้เล่น 2 คน ผลัดกันกาในช่องทั้ง 9 ครั้งละหนึ่งช่อง จนกระทั่งใครครบ 3 ช่องในแนวใด ๆ จะเป็นแนวนอน แนวตั้ง หรือแนวทแยงก่อน ถือเป็นผู้ชนะ

คอนโทรลในวิชวลเบสิกที่น่าจะตรงที่สุดของการคลิกเลือก คือ คอมมานด์บัททอน (Command Button) เมื่อผู้เล่นคลิกเลือกบนบัททอน ให้แสดงเครื่องหมาย O หรือ X ตามลำดับของผู้เล่น

ขณะเล่น

ให้โปรแกรมเริ่มต้นจากผู้เล่นเลือกก่อนว่าใครจะกาก่อน ซึ่งขณะนี้ทั้ง 9 ช่อง ถูกกำหนดเป็นสภาวะไม่พร้อมใช้งาน (Disable) หรือกำหนดพรอพเพอร์ตี้ Enable เป็น False หลังจากเลือกผู้เล่นก่อนแล้ว ก็ให้ทั้ง 9 ช่อง เป็นสภาวะพร้อมใช้งาน (Enable) หรือกำหนดพรอพเพอร์ตี้ Enable เป็น True

หลังจากผู้เล่นคนแรกกาแล้ว ให้ Disable ในช่องนั้น เพื่อป้องกันการกาซ้ำ และแสดงพรอพเพอร์ตี้ Caption ตามลำดับผู้เล่น (O หรือ X) กลับไป Disable คอมมานด์บัททอนที่แสดงผู้เล่น (Player-X หรือ Player-O) โดยไป Enable คอมมานด์บัททอนของอีกฝ่าย รอให้อีกผู้เล่นเป็นฝ่ายกาบ้าง เช่นกันต้อง Disable คอมมานด์บัททอนช่องที่ถูกกาด้วย และให้สลับเช่นนี้ไปเรื่อยจนกว่าจะได้ผู้ชนะ

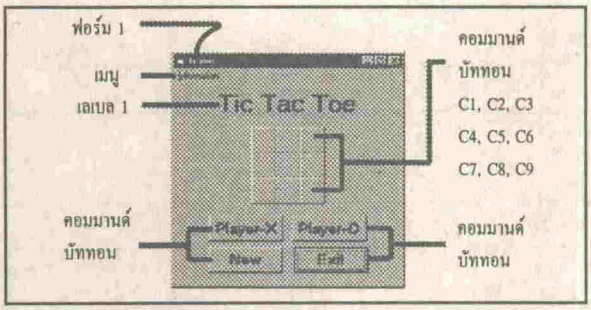
ตรวจสอบผลแข่งขัน

ขณะที่มีการเลือก ทุกครั้งต้องมีการเช็คผลแพ้ชนะ ถ้าได้ผลแล้ว ให้ Disable ทั้ง 9 ช่อง และแสดงผลว่าใครชนะ (O Win หรือ X Win)

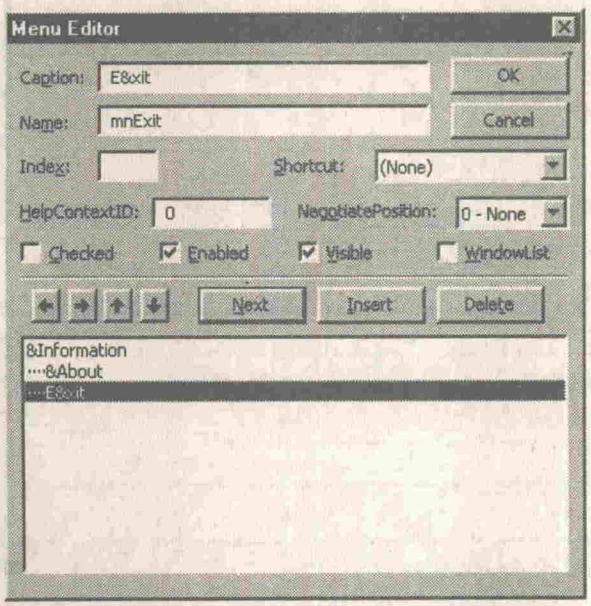
หากต้องการเล่นต่อ ให้เลือกคอมมานด์บัททอน New แต่ถ้าไม่ต้องการเล่นอีกให้เลือกคอมมานด์บัททอน Exit เพื่อออกจากโปรแกรม

สร้างยูสเซอร์อินเทอร์เฟสฟอร์ม 1

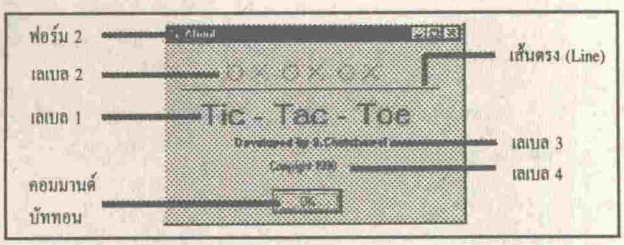
ดูรูปที่ 1 จะเห็นว่าในฟอร์ม 1 มีออบเจ็กต์อยู่ 14 ตัว และเมนู ขอให้ผู้อ่านได้ใช้ทูลบ็อกซ์สร้างออบเจ็กต์ตามรูปโดยกำหนดค่าตามตารางที่ 1



รูปที่ 1 ส่วนประกอบของฟอร์ม TicTacToe1.frm



รูปที่ 2 ไดอะล็อกบ็อกซ์ Menu Editor ใช้สร้างและแก้ไขเมนู



รูปที่ 3 ส่วนประกอบของฟอร์ม TicTacToe2.frm

สร้างเมนูของฟอร์ม 1

จากเมนูเลือกหัวข้อ Tools รายการ Menu Editor... จะปรากฏไดอะล็อกบ็อกซ์ตามรูปที่ 2 สร้างรายการดังตารางที่ 2 โดยมีหัวข้อ Information หัวข้อเดียว ซึ่งมีรายการซ้อนเป็น About และ Exit

สร้างยูสเซอร์อินเทอร์เฟสฟอร์ม 2

การสร้างฟอร์ม 2 จากเมนูให้เลือกหัวข้อ Project และรายการ Add Form จะปรากฏฟอร์มใหม่ รูปที่ 3 จะเห็นว่าในฟอร์ม 2 มีออบเจ็กต์อยู่ 6 ตัว ขอให้ผู้อ่านได้ใช้ทูลบ็อกซ์สร้างออบเจ็กต์ตามรูปโดยกำหนดค่าตามตารางที่ 2

ลิสติงโปรแกรม

การพิมพ์ลิสติงของโปรแกรมมีข้อสังเกตและแนะนำดังนี้

1. ส่วน "Private Sub ชื่อออบเจ็กต์_อีฟเวนต์" และ End Sub ไม่ต้องพิมพ์เอง ใช้การดับเบิลคลิกที่ออบเจ็กต์นั้น ๆ

2. การพิมพ์ให้ระวังเรื่องตัวอักษร โอ (O) กับเลขศูนย์ (0)

3. ขนาดฟอร์ม 1 นี้ ในขณะเตรียมบทความได้กำหนดหน้าจอที่ 800x600 และฟอร์มใช้เนื้อที่ประมาณหนึ่งในสี่ของหน้าจอคอมพิวเตอร์ทั้งหมด (ลากโดยประมาณได้)

4. แม้ว่าโค้ดโปรแกรมดูค่อนข้างยาว แต่ก็มีส่วนซ้ำ ๆ กันค่อนข้างมาก ให้ใช้การคัดลอก (Copy, Ctrl+C) และปะ (Paste, Ctrl+V) ช่วยไม่จำเป็นต้องพิมพ์ตรง ๆ ทั้งหมด

5. ในฟอร์มเลย์เอาต์ (ดูในเมนูหัวข้อ View รายการ Form Layout) ให้แดร็กลากฟอร์มทั้งสองมาอยู่ประมาณกึ่งกลางหน้าจอทั้งหมด

อธิบายโปรแกรม

```
' Tic Tac Toe
' Developed by S.Chatchawal
```

เป็นบรรทัด Comment ให้นำหน้าด้วยเครื่องหมาย Apostrophe (') ใช้แสดงข้อความกำกับต่าง ๆ ช่วยเตือนความจำเราเท่านั้น หรือช่วยให้ผู้มาศึกษาโปรแกรมเข้าใจได้ง่ายขึ้น ไม่ได้ถูกใช้ในการรันโปรแกรมแต่อย่างใด

```
' Main Form1 code
' Declare Public variables.
Dim marking As String
Dim position As Integer
```

ประกาศตัวแปร marking และ positon ให้เป็นสตริง และจำนวนเต็มแบบ integer ตามลำดับ และเป็นแบบ Public เนื่องจากจะมีการใช้ซ้ำกันในหลาย ๆ โมดูลด้วยกัน

```
' Disable all command buttons.
Disable1to9()
```

ฟอร์ม 1	ค่ากำหนด
Caption	Game
เลเบล 1	
Caption	Tic Tac Toe
Alignment	Center
Font	MS Sans Serif, 24pts, Bold
ForeColor	Light Blue
คอมมานด์บัททอน ส่วนที่รับการกาเลือก (1 ถึง 9 ช่อง)	
Caption	กำหนดให้เป็น C1, C2, C3, C4, C5, C6, C7, C8 และ C9 เรียงตามรูปที่ 1
Font	MS Sans Serif, 18pts, Bold
Enable	False
คอมมานด์บัททอน 4 ตัวล่าง	
Caption	กำหนดให้เป็น Player-X, Player-O, New และ Exit เรียงตามรูปที่ 1
Font	MS Sans Serif, 24pts, Bold

ตารางที่ 1 พรอพเพอร์ตี้ (properties) ของออบเจ็กต์ในฟอร์ม 1

ลำดับที่	Caption	Name
1.	&Information	MnInformation
2.	&About	MnAbout
3.	E&xit	mnExit

ตารางที่ 2 รายการเมนูของฟอร์ม 1

กำหนดให้ทั้ง 9 ช่องมีสภาวะแบบไม่พร้อมใช้งาน หรือ Disable ซึ่งจะให้เกิดขึ้นเมื่อมีผลแพ้ชนะแล้ว

```
' Enable all command buttons
Enable1to9()
```

กำหนดให้ทั้ง 9 ช่องมีสภาวะแบบพร้อมใช้งาน หรือ Enable ซึ่งจะให้เกิดขึ้นเมื่อมีการคลิกที่บัททอน New

```
' Who's Winner Label
WinLabel(who As String)
```

ฟอร์ม 2	ค่ากำหนด
Caption	About
เลเบล 1	
Caption	OX OX OX
Alignment	Center
ForeColor	Light Blue
Font	MS Sans Serif, 18pts, Bold
เลเบล 2	
Caption	Tic Tac Toe
Alignment	Center
ForeColor	Light Red
Font	MS Sans Serif, 24pts, Bold
เลเบล 3	
Caption	Developed by S.Chatchawal
Alignment	Center
Font	MS Sans Serif, 8pts, Bold
เลเบล 4	
Caption	Copyright 1998
Alignment	Center
Font	MS Sans Serif, 8pts, Bold
เส้นตรง	วาดให้แสดงตามรูปที่ 2
คอมมานด์บัททอน	
Caption	OK

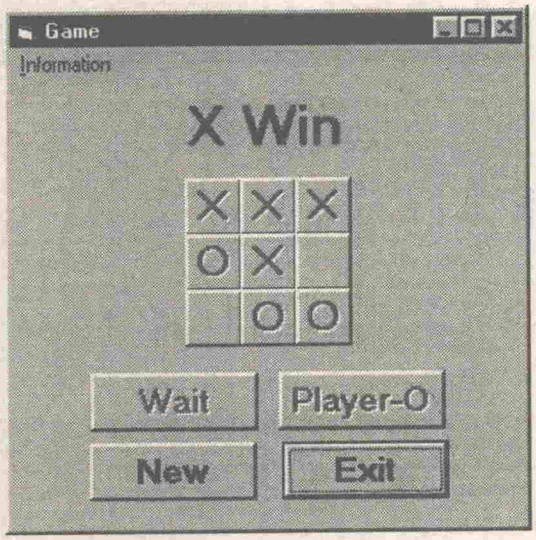
ตารางที่ 3 พรอพเพอร์ตี้ (properties) ของออบเจ็กต์ในฟอร์ม 2

แสดงเลเบลของผู้เล่นที่ชนะเป็น X หรือ O Win ด้วยอักษรสีแดง จากฟังก์ชัน qbcolor ดูรูปที่ 4 และ 5

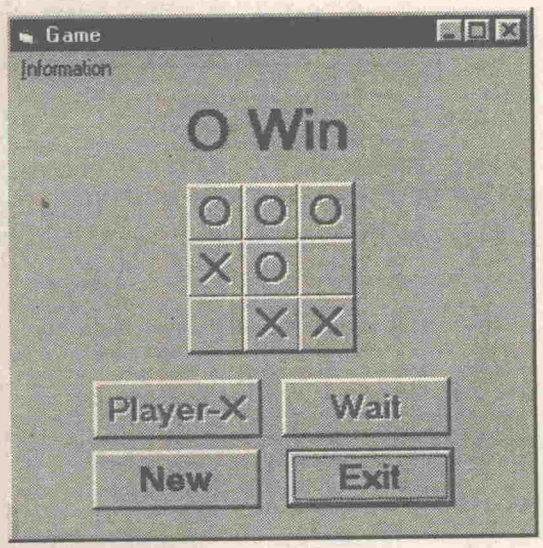
```
' Check Winner
CheckWinner(who As String, x As Integer)
```

ใช้ตรวจสอบว่ามีผลแพ้ชนะหรือยัง ให้เรียกซับรูทีนนี้กระทำทุกครั้ง เมื่อมีการคลิกกาเลือกที่ช่องใด ๆ ในทั้ง 9 ช่องนี้ ดูรูปที่ 6 ประกอบ ในรูปแสดงกรณีมีการคลิกช่องที่ 1 กรณีที่ต้องตรวจสอบจะมี 3 กรณี คือ

1,2,3
1,4,7
1,5,9



รูปที่ 4 แสดงคำว่า X Win เมื่อผู้เล่น X ชนะ



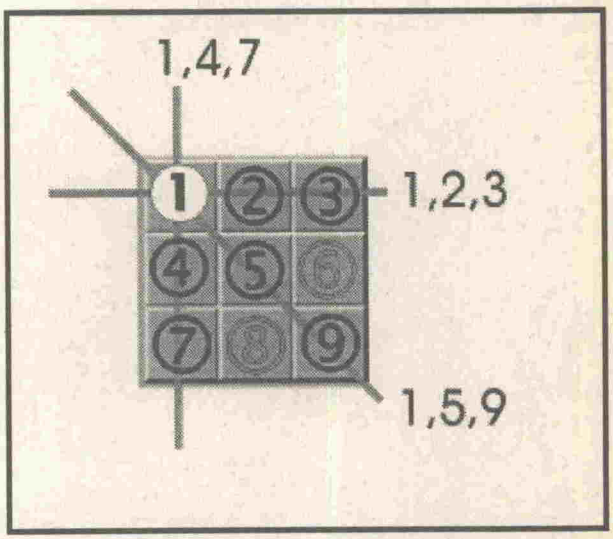
รูปที่ 5 แสดงคำว่า O Win เมื่อผู้เล่น O ชนะ

แต่ละกรณีใช้นิพจน์ในรูป

```
If (C1.Caption = C2.Caption And C1.Caption
= C3.Caption) Then
```

ตรวจสอบว่ารายการในแต่ละชุดของ 3 ช่องตามข้างต้นเท่ากันหรือไม่ ถ้าเท่ากันก็ให้รันซับรูทีน WinLabel และ Disable เพื่อให้แสดงผลแพ้ชนะ และกำหนดสภาวะไม่พร้อมใช้งานในบัททอนทั้ง 9 ตัว ตามลำดับ ตรวจสอบเช่นนี้ทั้งสามกรณีที่เป็นไปได้ตามข้างต้น

ทำนองเดียวกันกับอีกทั้ง 8 ช่องที่เหลือ กรณีที่ต้องตรวจสอบก็คือ



รูปที่ 6 แสดงกรณีที่เป็นไปได้ เมื่อจะตรวจสอบผลแพ้ชนะ

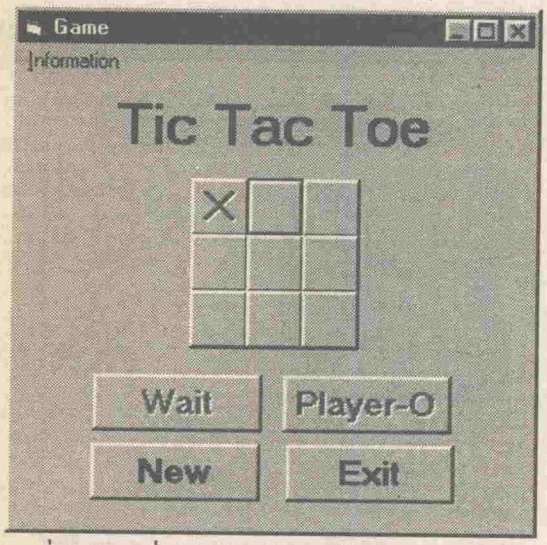
2,1,3	2,5,8		
3,1,2	3,5,7	3,6,9	
4,1,7	4,5,6		
5,1,9	5,2,8	5,3,7	5,4,6
6,3,9	6,4,5		
7,1,4	7,9,5	7,8,9	
8,2,5	8,7,9		
9,1,5	9,3,6	9,7,8	

```
' Who Click
WhoClick()
```

เป็นซับรูทีนใช้อ่านค่าจาก Caption ของบัททอนคอมมานด์ PlayerX และ PlayerO เพื่อกำหนดค่าให้ตัวแปร marking เก็บค่าว่าเป็น X หรือ O หลังจากอ่านค่าแล้ว ให้เปลี่ยนเป็นคำว่า "Wait" ซึ่งหมายถึงให้รอ เพื่อสลับเป็นอีกผู้เล่นบ้าง โดยกำหนด Caption ให้เป็นของอีกฝ่ายบ้างด้วย เช่น เริ่มจาก Player X ก็ให้สลับเป็น Player O บ้าง ดูรูปที่ 7 และ 8

```
' C1 To C9 is the area for user marking.
C1_Click(), C2_Click(), C3_Click()
C4_Click(), C5_Click(), C6_Click()
C7_Click(), C8_Click(), C9_Click()
```

ทำงานด้วยอีฟเวนต์คลิกบนบัททอนคอมมานด์แล้วเรียกซับรูทีน WhoClick และเปลี่ยน Caption เป็นตามค่าในตัวแปร marking พร้อมกับเปลี่ยนสภาวะให้เป็นแบบไม่พร้อมใช้งาน (Disable) และกำหนดค่า



รูปที่ 7 สังเกตที่ปุ่มขณะถึงคราวของผู้เล่น O กา ปุ่ม Player-X จะเป็น Wait

รูปที่ 8 สังเกตที่ปุ่มขณะถึงคราวของผู้เล่น X กา ปุ่ม Player-O จะเป็น Wait

ให้ตัวแปร Position เก็บค่าตำแหน่งว่าเป็นการคลิกบนปุ่มหมายเลขใด แล้วส่งค่าทั้งตัวแปร marking และ position ให้กับซับรูทีน CheckWinner ทำงานต่อไป

```
' Player-X
PlayerX_Click()
```

เริ่มจากเรียกซับรูทีน Enable1to9 ซึ่งทำงานให้ทั้ง 9 ปุ่ม เป็นสภาวะพร้อมใช้งาน รอรับการคลิกจากผู้เล่น เมื่อคลิกบนปุ่มนี้แล้ว ให้ไปเปลี่ยน Caption ของ Player-O ให้เป็นคำว่า "Wait" แทน พร้อมกันนี้ให้กำหนดเป็นสภาวะไม่พร้อมใช้งานทั้งในบัททอน PlayerX และ PlayerO

```
'Player-O
PlayerO_Click()
```

ทำนองเดียวกับ PlayerX แต่สลับเป็นเปลี่ยน Caption ของ Player X แทนด้วยคำว่า "Wait"

```
Exit_Click()
End
```

ใช้ออกจากโปรแกรม TicTacToe

```
' New
' Blank all command buttons &Clear message.
New_Click()
```

ใช้รีเซ็ตค่าพรอพเพอร์ตี้ต่าง ๆ ของออบเจ็กต์ทั้งหลายให้เหมือนตอนเริ่มต้นเกมใหม่

```
' Menu - about item
mnAbout_Click()
Form2.Show
```

ใช้เรียกฟอร์ม 2 ซึ่งจะแสดงรายการบอกข้อมูลทั่วไปของโปรแกรมนี้ หรือที่มักเรียกกันว่า About

```
' Menu - exit item
mnExit_Click()
End
```

ให้ทำงานเหมือนกับการคลิกบัททอน Exit

```
' Form2 Code
Command1_Click()
Form2.Hide
```

เป็นโค้ดของในฟอร์ม 2 เมื่อผู้ใช้กดปุ่ม OK ก็ให้ซ่อนฟอร์ม 2 นี้ ซึ่งเป็นฟอร์มที่ใช้แสดงข้อมูลแบบ About เท่านั้น

ส่งท้าย

ในการโปรแกรมด้วยวิชวลเบสิก โปรแกรมเมอร์จะค่อนข้างสะดวกในการทำงาน เนื่องจากมีทูลรองรับมากมาย สำหรับในตัวอย่างนี้คงทำให้เห็นแนวทางการทำงานกับวิชวลเบสิกที่รับกระตุ้นจากอีเวนต์ต่าง ๆ ที่เกิดกับออบเจ็กต์ต่าง ๆ และหวังว่าตัวอย่างโปรแกรมนี้ จะทำให้ท่านหันมาสนใจใช้วิชวลเบสิก เนื่องจากปัจจุบันแอพพลิเคชันต่าง ๆ ก็หันมาใช้ VBA (Visual Basic for Application) เป็นเครื่องมือในการสร้างเสริมหรือปรับแต่งโปรแกรม ทั้ง MS Office เอง หรือแม้แต่ AutoCAD ก็ตาม

ลิสติงที่ 1 ลิสติงของฟอร์ม 1

```
' Tic Tac Toe
' Developed by S.Chatchawal

' Main Form1 code
' Declare Public variables.
Dim marking As String
Dim position As Integer

' Disable all command buttons.
Sub Disable1to9()
    C1.Enabled = False
    C2.Enabled = False
    C3.Enabled = False
    C4.Enabled = False
    C5.Enabled = False
    C6.Enabled = False
    C7.Enabled = False
    C8.Enabled = False
    C9.Enabled = False
End Sub

' Enable all command buttons
Sub Enable1to9()
    C1.Enabled = True
    C2.Enabled = True
    C3.Enabled = True
    C4.Enabled = True
    C5.Enabled = True
    C6.Enabled = True
    C7.Enabled = True
    C8.Enabled = True
    C9.Enabled = True
End Sub

' Who's Winner Label
Sub WinLabel(who As String)
    Label1.ForeColor = QBColor(12) ' Light Red color
    Label1.Caption = who & " Win"
End Sub

' Check Winner
Sub CheckWinner(who As String, x As Integer)
Select Case x
Case 1
    If (C1.Caption = C2.Caption And C1.Caption = C3.Caption) Then
        Call WinLabel(who)
        Call Disable1to9
    ElseIf C1.Caption = C4.Caption And C1.Caption = C7.Caption Then
        Call WinLabel(who)
        Call Disable1to9
    ElseIf C1.Caption = C5.Caption And C1.Caption = C9.Caption Then
        Call WinLabel(who)
        Call Disable1to9
    End If
Case 2
    If (C2.Caption = C1.Caption And C2.Caption = C3.Caption) Then
        Call WinLabel(who)
        Call Disable1to9
    ElseIf C2.Caption = C5.Caption And C2.Caption = C8.Caption Then
        Call WinLabel(who)
        Call Disable1to9
    End If
Case 3
    If (C3.Caption = C2.Caption And C3.Caption = C1.Caption) Then
        Call WinLabel(who)
        Call Disable1to9
    ElseIf C3.Caption = C6.Caption And C3.Caption = C9.Caption Then
        Call WinLabel(who)
        Call Disable1to9
    ElseIf C3.Caption = C5.Caption And C3.Caption = C7.Caption Then
        Call WinLabel(who)
        Call Disable1to9
    End If
```

→

ลิสติงที่ 1 (ต่อ)

```
    Case 4
        If (C4.Caption = C1.Caption And C4.Caption = C7.Caption) Then
            Call WinLabel(who)
            Call Disable1to9
        ElseIf C4.Caption = C5.Caption And C4.Caption = C6.Caption Then
            Call WinLabel(who)
            Call Disable1to9
        End If
    Case 5
        If (C5.Caption = C1.Caption And C5.Caption = C9.Caption) Then
            Call WinLabel(who)
            Call Disable1to9
        ElseIf C5.Caption = C3.Caption And C5.Caption = C7.Caption Then
            Call WinLabel(who)
            Call Disable1to9
        ElseIf C5.Caption = C4.Caption And C5.Caption = C6.Caption Then
            Call WinLabel(who)
            Call Disable1to9
        ElseIf C5.Caption = C2.Caption And C5.Caption = C8.Caption Then
            Call WinLabel(who)
            Call Disable1to9
        End If
    Case 6
        If (C6.Caption = C3.Caption And C6.Caption = C9.Caption) Then
            Call WinLabel(who)
            Call Disable1to9
        ElseIf C6.Caption = C4.Caption And C6.Caption = C5.Caption Then
            Call WinLabel(who)
            Call Disable1to9
        End If
    Case 7
        If (C7.Caption = C1.Caption And C7.Caption = C4.Caption) Then
            Call WinLabel(who)
            Call Disable1to9
        ElseIf C7.Caption = C8.Caption And C7.Caption = C9.Caption Then
            Call WinLabel(who)
            Call Disable1to9
        ElseIf C7.Caption = C3.Caption And C7.Caption = C5.Caption Then
            Call WinLabel(who)
            Call Disable1to9
        End If
    Case 8
        If (C8.Caption = C7.Caption And C8.Caption = C9.Caption) Then
            Call WinLabel(who)
            Call Disable1to9
        ElseIf C8.Caption = C2.Caption And C8.Caption = C5.Caption Then
            Call WinLabel(who)
            Call Disable1to9
        End If
    Case 9
        If (C9.Caption = C7.Caption And C9.Caption = C8.Caption) Then
            Call WinLabel(who)
            Call Disable1to9
        ElseIf C9.Caption = C3.Caption And C9.Caption = C6.Caption Then
            Call WinLabel(who)
            Call Disable1to9
        ElseIf C9.Caption = C1.Caption And C9.Caption = C5.Caption Then
            Call WinLabel(who)
            Call Disable1to9
        End If
    End Select
    End Sub

    ' Who Click
    Sub WhoClick()
        If PlayerX.Caption = "Player-X" Then
            marking = "X"
            PlayerX.Caption = "Wait"
            PlayerO.Caption = "Player-O"
        Else
            marking = "O"
            PlayerO.Caption = "Wait"
            PlayerX.Caption = "Player-X"
```

→

ลิสติงที่ 1 (ต่อ)

```
    End If
End Sub

' C1 To C9 is the area for user marking.
Private Sub C1_Click()
    Call WhoClick
    C1.Caption = marking
    C1.Enabled = False
    position = 1
    Call CheckWinner(marking, position)
End Sub

Private Sub C2_Click()
    Call WhoClick
    C2.Caption = marking
    C2.Enabled = False
    position = 2
    Call CheckWinner(marking, position)
End Sub

Private Sub C3_Click()
    Call WhoClick
    C3.Caption = marking
    C3.Enabled = False
    position = 3
    Call CheckWinner(marking, position)
End Sub

Private Sub C4_Click()
    Call WhoClick
    C4.Caption = marking
    C4.Enabled = False
    position = 4
    Call CheckWinner(marking, position)
End Sub

Private Sub C5_Click()
    Call WhoClick
    C5.Caption = marking
    C5.Enabled = False
    position = 5
    Call CheckWinner(marking, position)
End Sub

Private Sub C6_Click()
    Call WhoClick
    C6.Caption = marking
    C6.Enabled = False
    position = 6
    Call CheckWinner(marking, position)
End Sub

Private Sub C7_Click()
    Call WhoClick
    C7.Caption = marking
    C7.Enabled = False
    position = 7
    Call CheckWinner(marking, position)
End Sub

Private Sub C8_Click()
    Call WhoClick
    C8.Caption = marking
    C8.Enabled = False
    position = 8
    Call CheckWinner(marking, position)
End Sub

Private Sub C9_Click()
    Call WhoClick
    C9.Caption = marking
    C9.Enabled = False
    position = 9
```

→

ลิสติงที่ 1 (ต่อ)

```
    Call CheckWinner(marking, position)
End Sub

' Player-X
Private Sub PlayerX_Click()
    Call Enable1to9
    PlayerO.Caption = "Wait"
    PlayerX.Enabled = False
    PlayerO.Enabled = False
End Sub

'Player-O
Private Sub PlayerO_Click()
    Call Enable1to9
    PlayerX.Caption = "Wait"
    PlayerO.Enabled = False
    PlayerX.Enabled = False
End Sub

'Exit
Private Sub Exit_Click()
End
End Sub

' New
' Blank all command buttons &Clear message.
Private Sub New_Click()
    Label1.ForeColor = QBColor(9) ' Light Blue
color
    Label1.Caption = "Tic Tac Toe"
    C1.Caption = ""
    C2.Caption = ""
    C3.Caption = ""
    C4.Caption = ""
    C5.Caption = ""
    C6.Caption = ""
    C7.Caption = ""
    C8.Caption = ""
    C9.Caption = ""
    PlayerX.Caption = "Player-X"
    PlayerX.Enabled = True
    PlayerO.Caption = "Player-O"
    PlayerO.Enabled = True
End Sub

' Menu - about item
Private Sub mnAbout_Click()
    Form2.Show
End Sub

' Menu - exit item
Private Sub mnExit_Click()
    End
End Sub
End Sub
```

■

ลิสติงที่ 2 ลิสติงของฟอร์ม 2

```
' Form2 Code
Private Sub Command1_Click()
   Form2.Hide
End Sub
```